



OESTERREICHISCHE
COMPUTER GESELLSCHAFT[®]
AUSTRIAN
COMPUTER SOCIETY

OCG Webdesign & Usability



OCG Webdesign & Usability Syllabus Version 2.0

Professionelle
Gestaltung von Websites

Österreichische Computer Gesellschaft (OCG)

Wollzeile 1-3

A-1010 Wien

Tel: +43 1 512 02 35-0

Fax: +43 1 512 02 35-9

E-Mail: ocg@ocg.at

Web: www.ocg.at

Hinweis

Die offizielle Version des OCG Design & Usability Syllabus ist die auf der Website <http://www.ocg.at> veröffentlichte Version.

Haftung

Die OCG hat dieses Dokument mit Sorgfalt erstellt, kann aber weder Richtigkeit und Vollständigkeit der enthaltenen Informationen zusichern noch Haftung für durch diese Informationen verursachte Schäden übernehmen.

Urheberrecht

OCG 2012

OCG Webdesign & Usability

Der nachfolgende Lernzielkatalog für das Modul „OCG Webdesign & Usability“ setzt die Module „ECDL Image Editing“ und „ECDL Web Editing“ voraus und stellt die Grundlage für den praktischen Test dar. Das Modul wird mit einem eigenen OCG Zertifikat „OCG Webdesign & Usability“ abgeschlossen.

MODULZIELE

OCG Webdesign & Usability erfordert von den Kandidatinnen und Kandidaten die Beherrschung von fortgeschrittenen Kenntnissen bei der Konzeption von Websites und der Bearbeitung von Webseiten.

Die Kandidatin/der Kandidat soll

- über fortgeschrittene Kenntnisse bei der Konzeption von Websites verfügen.
- über detaillierte Kenntnisse bei der Anwendung von Cascading Style Sheets (CSS) verfügen.
- eine Website systematisch planen können.
- die wichtigsten Prinzipien beim Design-Entwurf und Prototyping kennen und anwenden können.
- wichtige Aspekte des Assetdesigns kennen und anwenden können.
- die wichtigsten Testphasen kennen und über die Grundprinzipien von Usability-Tests Bescheid wissen.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Aufgabe
1.1 Grundlagen des Webdesigns	1.1.1 Grundlagen	1.1.1.1	Den Unterschied zwischen Print- und Webdesign kennen.
		1.1.1.2	Unterschiedliche Websitestrategien kennen: Unternehmensrepräsentation, Informationsplattformen, Online-Shops, Auktionsplattformen, Unterhaltungs-Websites, etc.
		1.1.1.3	Verschiedene Typen von Websites kennen: statische Website, dynamische Website, Rich Internet Applications.
		1.1.1.4	Über die Wichtigkeit der Trennung von Inhalt und Design Bescheid wissen.
		1.1.1.5	Aktuelle Webtrends kennen: Web 2.0, Semantisches Web.
		1.1.1.6	Über neue Webentwicklungen Bescheid wissen: HTML5, CSS3, Silbentrennung.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Aufgabe
1.2 Webseiten-gestaltung mit Cascading Stylesheets (CSS)	1.2.1 CSS Regeln und Selektoren	1.2.1.1	Container für CSS kennen und anwenden können: <div>, .
		1.2.1.2	CSS-Regeln und Selektoren anwenden können: Universalselektor, Typselektor, Klassen- und ID-Selektoren, Attributselektoren, Kombinierte Selektoren, Pseudo-Selektoren.
		1.2.1.3	@-Regeln einbauen können.
1.2.2 Vererbung und Kaskaden	1.2.2.1	1.2.2.1	Das Konzept der Vererbung in CSS verstehen.
		1.2.2.2	Zwischen inhärenten und nicht inhärenten Eigenschaften unterscheiden können.
		1.2.2.3	Den Unterschied zwischen verschiedenen Typen von Stylesheets kennen und in einer CSS-Kaskade einsetzen können: Browser-Stylesheet, User-Stylesheet, Autoren-Stylesheet.
		1.2.2.4	Das !important-Schlüsselwort anwenden können.
1.2.3 Das Boxmodell	1.2.3.1	1.2.3.1	Das Boxmodell verstehen.
		1.2.3.2	Die beschreibenden Eigenschaften des Boxmodells kennen und anwenden können: padding, border, margin, width, height.
1.2.4 Farben in CSS	1.2.4.1	1.2.4.1	Farbwerte durch Angabe von Schlüsselwörtern definieren können (red, green, blue, etc.).
		1.2.4.2	Farben im Hexadezimalsystem angeben können.
		1.2.4.3	Farben durch Angabe der RGB-Werte definieren können.
1.2.5 Größenangaben in CSS	1.2.5.1	1.2.5.1	Den Unterschied zwischen absoluten und relativen Maßeinheiten kennen.
		1.2.5.2	Die in CSS verwendeten absoluten Maßeinheiten kennen: cm, mm, in, pt, pc.
		1.2.5.3	Die in CSS verwendeten relativen Maßeinheiten kennen: em, ex, %, px.
1.2.6 CSS-Eigenschaften	1.2.6.1	Die wichtigsten CSS-Eigenschaften kennen und anwenden können: Farben und Hintergründe, Rahmen, Schriftformatierung, Innen- und Außenabstände.	
1.2.7 Positionierungen mit CSS	1.2.7.1	Die drei Möglichkeiten Positionierung kennen: Positionierung im Textfluss (flow), absolute Positionierung, „schwebende“ Positionierung (float).	

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Aufgabe
		1.2.7.2	Die wichtigsten Funktionen der display-Eigenschaft kennen: none, block, inline, inline-block, list-item.
		1.2.7.3	Elemente mit Hilfe relativer Positionierung platzieren können.
		1.2.7.4	Elemente mit Hilfe absoluter Positionierung platzieren können.
		1.2.7.5	Elemente mit Hilfe der float-Eigenschaft schwebend positionieren können.
	1.2.8 CSS-Hacks und Weichen	1.2.8.1	Anwendungsmöglichkeiten von CSS-Hacks und Weichen kennen.
		1.2.8.2	Conditional Comments für den Microsoft Internet Explorer anwenden können.
1.3 Planung einer Website	1.3.1 Analysen	1.3.1.1	Wege der Zielgruppenanalyse kennen.
		1.3.1.2	Instrumente für Websiteanalysen kennen.
	1.3.2 Strukturdesign	1.3.2.1	Eine Informationsarchitektur erstellen können.
		1.3.2.2	Verschiedene Sitestrukturmodelle kennen: Linearstruktur, Leitstruktur, Baumstruktur, Matrixstruktur, Netzstruktur.
	1.3.3 Interaktionsdesign	1.3.3.1	Ein Navigationskonzept festlegen können.
		1.3.3.2	Unterschiedliche Navigationsarten kennen: persistent, dynamisch, zielgruppenorientiert.
		1.3.3.3	Die wichtigsten Arten von Navigationsmenüs kennen: Hauptnavigation, Alternativnavigation, Metanavigation, Pfadnavigation (Breadcrumbs).
		1.3.3.4	Die wichtigsten Interaktionselemente kennen: Textlinks, Bildlinks, Quicklinks, Suche, Login, Sprachauswahl, Styleswitcher, Slider.
		1.3.3.5	Den Unterschied zwischen „such-dominaten“ und „Link-dominanten“ Nutzern kennen.
1.4 Designentwurf und Prototyping	1.4.1 Grundlagen	1.4.1.1	Den Begriff „Look & Feel“ einer Website verstehen.
		1.4.1.2	Unterschiede in der Farbdarstellung zwischen Bildschirmdarstellung und Printbereich kennen.
	1.4.2 Screendesign	1.4.2.1	Über die Hauptaufgabe des Screendesigns Bescheid wissen.
		1.4.2.2	Bildsprache und Metaphern verstehen.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Aufgabe
		1.4.2.3	Die wichtigsten Prinzipien bei der Seitenkomposition bzw. Seitenunterteilung verstehen.
	1.4.3 Interfacedesign	1.4.3.1	Die wichtigsten Funktionen des Interfacedesigns kennen.
		1.4.3.2	Orientierungsmöglichkeiten für die Nutzer einbauen können.
		1.4.3.3	Die wichtigsten Prinzipien bei der Verwendung von Farbcodierungssystemen kennen: 7 +/-2 Regel, Konsistenz, etc.
	1.4.4 Designarbeits-schritte	1.4.4.1	Die wichtigsten Arbeitsschritte beim Designentwurf kennen.
		1.4.4.2	Einen Vorentwurf in Form eines Scribbles erstellen können.
		1.4.4.3	Ein Basislayout mit einem Bildbearbeitungsprogramm erstellen können.
		1.4.4.4	Ein Layoutraster entwickeln können.
		1.4.4.5	Einen Detailentwurf erstellen können.
	1.4.5 Prototyping	1.4.5.1	Einen HTML-Prototyp erstellen können.
		1.4.5.2	Eine grundsätzliche HTML-Struktur aufbauen können.
		1.4.5.3	Den HTML-Quelltext mit Kommentaren versehen.
		1.4.5.4	Stylesheets organisieren (Sortierung, Flags, verschiedene CSS-Dateien).
		1.4.5.5	Code Reviews vornehmen können.
	1.4.6 Styleguide	1.4.6.1	Layoutmerkmale in einem Styleguide definieren können.
1.5 Assestdesign	1.5.1 Texterstellung für das Web	1.5.1.1	Den Umstand kennen, dass Texte im Web meist nicht gelesen, sondern „gescannt“ werden.
		1.5.1.2	Mit dem Prinzip der umgekehrten Pyramide für die Strukturierung von Nachrichten vertraut sein.
		1.5.1.3	Wichtige Regeln für das Verfassen webtauglicher Texte kennen.
		1.5.1.4	Textassets richtig strukturieren können: logische Gliederung, Begriffshierarchien, etc.
	1.5.2 Textgestaltung für das Web	1.5.2.1	Verschiedene Headlines typografisch abgrenzen können.
		1.5.2.2	Aufzählungen (Listen) gestalten können.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Aufgabe
		1.5.2.3	HTML- bzw. Unicode-Entities zur Textauszeichnung kennen: Gedankenstrich, verschiedene Typen von Anführungszeichen, Auslassungszeichen.
		1.5.2.4	Zitate mit den entsprechenden Tags auszeichnen können.
	1.5.3 Gestaltung durch Einbindung von Bildern	1.5.3.1	Die wichtigsten Informationsfunktionen von Bildern kennen.
		1.5.3.2	Verschiedene Bildkonzepte kennen: Vermittlung von Sachinformationen, atmosphärische Funktion, Bilder als Lückenfüller.
		1.5.3.3	Zu einem Bildkonzept entsprechende Fotomotive auswählen.
		1.5.3.4	Eine Bildausrichtung festlegen.
	1.5.4 Multimedialinhalte	1.5.4.1	Multimedialinhalte einfügen können: Audio, Video, Animationen.
		1.5.4.2	Wichtige Punkte beim Einbau einer Diashow kennen.
		1.5.4.3	Das Prinzip von Lightboxen verstehen.
1.6 Tests	1.6.1 Testphasen	1.6.1.1	Dokumententests: Überprüfung der formalen und inhaltlichen Richtigkeit, Widerspruchsfreiheit und Vollständigkeit.
		1.6.1.2	Wichtige Funktionstests kennen: Browsertest, Link-Test, Cookie-Test, Plugin-Test.
		1.6.1.3	Das Grundprinzip von Usability-Tests kennen.
		1.6.1.4	Accessibility Testing: Über die Bedeutung von Zugänglichkeitstests Bescheid wissen.
		1.6.1.5	Security Testing: Über die wichtigsten Schritte eines Sicherheitstests Bescheid wissen.



**OESTERREICHISCHE
COMPUTER GESELLSCHAFT**®
AUSTRIAN
COMPUTER SOCIETY

Österreichische Computer Gesellschaft (OCG)

Wollzeile 1-3

A-1010 Wien

Tel: +43 1 512 02 35-0

Fax: +43 1 512 02 35-9

E-Mail: ocg@ocg.at

URL: www.ocg.at

blog.ocg.at